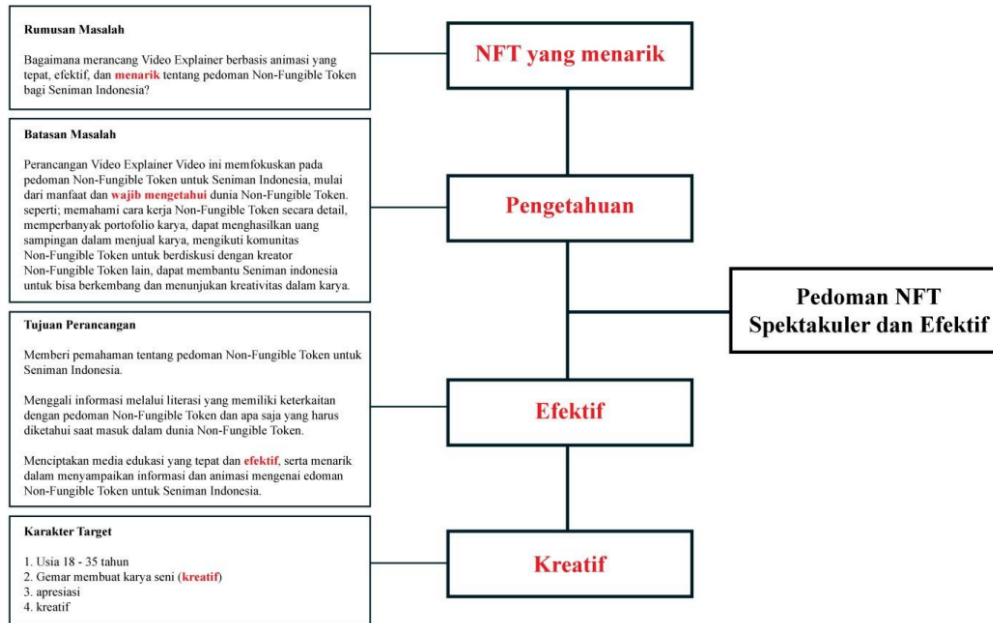


BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 Perumusan Konsep

5.1.1 Alur Pemikiran *Keyword*



Gambar 5. 1 Alur Pemikiran *Keyword*

(Sumber: Dokumen pribadi)

5.1.2 *Keyword*

Keyword merupakan elemen penting dalam sebuah perancangan yang berguna sebagai acuan untuk mengkomunikasikan sebuah pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan tersebut. *Keyword* dihasilkan dari proses mindmapping diatas, terdapat kata yang menjadi acuan visual maupun verbal yang kemudian dirangkai menjadi suatu *Keyword* yaitu “Pengetahuan *NFT* yang spektakuler dan efektif”.

5.1.3 *What to Say*

Memberikan informasi kepada target audience secara informatif, menarik dan kreatif tentang pedoman *Non-Fungible Token* bagi audiens, dapat menjadi daya tarik dengan penyajian bahasan yang mudah dipahami serta pembawaan narasi dalam *Video Explainer* berbasis animasi tersebut.

5.1.4 *How to Say*

Perancangan *Video Explainer Video* ini memfokuskan pada pedoman *NonFungible Token* untuk Seniman Indonesia, mulai dari manfaat dan wajib mengetahui dunia *Non-Fungible Token*. seperti; memahami cara kerja *Non-Fungible Token* secara detail, memperbanyak portofolio karya, dapat menghasilkan uang sampingan dalam menjual karya, mengikuti komunitas *Non-Fungible Token* untuk berdiskusi dengan kreator *Non-Fungible Token* lain, dapat membantu Seniman indonesia untuk bisa berkembang dan menunjukkan kreativitas dalam karya.

5.2 Definisi Keyword

5.2.1 Makna Denotasi

Dari pemilihan *Keyword* “Pengetahuan *NFT* yang spektakuler dan efektif” memiliki makna tersendiri pada kata “spektakuler” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah menarik perhatian dalam suatu hal yang dahsyat. Sebelum munculnya kata “spektakuler” terdapat beberapa *Keyword* yang menjadi poin dalam penggabungan kata “spektakuler”, yaitu kata “menarik” dan “kreatif”, kata “menarik” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga menarik dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya, sedangkan kata “kreatif” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti berupa daya cipta suatu hal yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Arti lainnya dari spektakuler adalah mencolok mata. Sedangkan kata “efektif” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti hal yang berkesan, dan dapat membawakan hasil.

5.2.2 Makna Konotasi

Setelah disusunnya data yang terdapat pada perumusan konsep *Keyword*, hal tersebut membuahkan beberapa kata yang dapat dijadikan acuan pada perancangan *Video Explainer* berbasis animasi ini, *Keyword* yang telah tersusun adalah “Pengetahuan *NFT* yang spektakuler dan efektif” dengan artian bahwa *Video Explainer* berbasis animasi tersebut akan dikemas secara menarik dan dapat diingat dengan jelas khususnya untuk Remaja dan Dewasa diusia 21-25 tahun. Dengan dilakukannya perancangan *Video Explainer* berbasis animasi ini agar audiens dapat tertarik dan mempelajari *NFT* secara bijak dan tidak menyalahi aturan awal saat memulai *NFT*. Selain animasi yang menarik dalam penjelasan, perancangan ini juga menggunakan narasi bahasa indonesia yang baik dan mudah dipahami serta nyaman saat meNonton.

5.3 Konsep Verbal

Menciptakan suatu rancangan informasi yang menarik kepada target audiens secara spektakuler dan efektif melalui *Video Explainer* berbasis animasi, dengan animasi yang detail, desain yang simpel serta unik, narasi bahasa Indonesia yang mudah dipahami agar dapat dinikmati dan dipahami oleh Penonton. Pada isi konten yang akan dibahas, memfokuskan pada pengenalan *NFT* dari awal hingga akhir dengan gaya animasi yang menarik dan kreatif, hal tersebut dilakukan agar Penonton tidak bosan dan mudah memahami penjelasan *Video Explainer* tersebut.

5.3.1 Judul Video Animasi Explainer

Dalam merancang *Video Explainer* yang informatif dan mudah diikuti, pemilihan judul memegang peran strategis dalam menarik perhatian audiens target kita. Untuk video ini, judul yang akan kita gunakan adalah "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula". Judul ini dengan sengaja dipilih untuk mencerminkan esensi dari konten yang akan disampaikan, sebuah panduan komprehensif yang dirancang khusus untuk memudahkan seniman yang baru saja memasuki arena *NFT* dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar di balik teknologi ini.

Judul tersebut diharapkan dapat langsung beresonansi dengan para seniman yang baru berkecimpung di dunia digital dan mencari arah di dalamnya. Dengan menggunakan kata "pedoman", kita menjanjikan sebuah konten yang tidak hanya informatif tapi juga memberikan arahan praktis. Sementara itu, frasa "bagi Seniman Pemula" menggarisbawahi bahwa materi ini disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tantangan khusus yang dihadapi oleh pemula.

Video Explainer dengan judul "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula" akan menjadi pintu gerbang bagi para seniman untuk tidak hanya memahami dasar-dasar *NFT*, tetapi juga untuk mengambil langkah awal yang percaya diri dalam mengekspresikan dan memonetisasi karya mereka dalam bentuk *Token* yang tidak dapat ditukar (*Non-Fungible*). Dengan menawarkan panduan ini, kita berharap untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan alat yang diperlukan untuk sukses di pasar *NFT* yang kompetitif.

5.3.2 Gaya Bahasa

Dalam menyusun naskah untuk *Video Explainer* dengan topik "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula", penulis akan mengadopsi penggunaan gaya bahasa Indonesia yang baku, namun tetap terjaga kejernihan dan kelugasannya, sehingga sesuai dengan pemahaman khalayak dewasa. Pemilihan diksi yang tepat akan menjadi prioritas, dengan tujuan untuk menciptakan konten yang tidak hanya informatif tapi juga menarik dan mudah dicerna oleh para Penonton, tanpa mengorbankan keakuratan informasi.

Pembawaan materi akan dirancang agar interaktif dan inklusif, menghindari jargon yang berlebihan dan menjelaskan istilah-istilah teknis dengan analogi yang relatable. Penyampaian akan disertai dengan contoh yang konkret untuk memastikan bahwa Penonton dapat langsung mengaitkan konsep-konsep *NFT* dengan konteks nyata dalam kehidupan seorang seniman digital. Target audiens yang kita sasar adalah mereka yang tertarik untuk berkembang dalam dunia digital dan *NFT*, tetapi mungkin belum memiliki pengetahuan mendalam tentang subjek ini. Oleh karena itu, konten diharapkan dapat memancing rasa ingin tahu mereka dan mendorong untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang *NFT*, serta memberikan mereka dasar yang kuat untuk memulai.

Penutupan video akan dirancang dengan hati-hari, memastikan bahwa pengalaman Penonton penuh dengan penemuan dan inspirasi, tanpa rasa monoton atau kejenuhan. Dengan mengakhiri video pada catatan yang tinggi dan menginspirasi, penulis berharap Penonton tidak hanya memperoleh pemahaman yang solid tentang *NFT* tetapi juga merasa termotivasi untuk melangkah lebih jauh, dengan persepsi bahwa dunia *NFT* penuh dengan kemungkinan dan peluang yang menarik bagi seniman pemula.

5.3.3 Deskripsi Konten

a. Pembuka (Opening)

Pembuka adalah elemen kritical yang berfungsi sebagai gerbang pertama bagi Penonton ketika menyaksikan sebuah *Video Explainer*. Bagian ini dirancang tidak hanya untuk menarik perhatian mereka dalam hitungan detik pertama, namun juga untuk memberikan gambaran umum yang efektif dan padat mengenai topik yang akan diuraikan. Ini adalah kesempatan emas untuk pembuat konten dalam menyampaikan intisari dari subjek yang akan ditelaah, sehingga Penonton dapat segera memahami konteks dan relevansi dari apa yang akan mereka simak. Lebih jauh, pembuka seharusnya dapat mengatur nada, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menyiapkan panggung untuk narasi yang akan mengalir sepanjang video, sehingga dapat menciptakan landasan yang kokoh untuk pembahasan yang mendalam dan informatif dalam segmen-segmen yang akan mengikuti.

b. Isi (Contents)

Isi dari *Video Explainer* ini berperan sebagai jantung dari seluruh presentasi, menjabarkan dengan detil seluruh informasi penting yang harus dikomunikasikan kepada audiens. Video ini tidak hanya akan mengeksplorasi konsep-konsep dasar, seperti definisi dan fungsi *NFT (Non-Fungible Tokens)*, tetapi juga akan menggali lebih dalam ke dalam teknologi *Blockchain* yang mendukungnya, serta dinamika mata uang kripto yang berperan vital dalam ekosistem *NFT*.

Pembahasan akan dilakukan secara sistematis, mengikuti alur logis yang memungkinkan pemahaman bertahap - mulai dari terminologi dasar yang sering kali membingungkan bagi pemula, hingga ke mekanisme kerja pasar *NFT* dan strategi efektif untuk menjual karya.

Video ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan edukatif para pemula yang tertarik untuk terjun ke dalam dunia *NFT*, dengan memberikan panduan langkah demi langkah - dari pembuatan dompet digital yang aman untuk bertransaksi *NFT*, cara membuat akun di *Platform Marketplace* yang terpercaya, hingga teknik promosi karya *NFT* yang efektif agar dapat menarik perhatian pembeli dan kolektor.

Untuk menjaga relevansi dan memastikan video ini dapat diakses oleh kalangan pemula, pembahasan akan berfokus pada penggunaan mata uang Tezos - pilihan yang

strategis mengingat biaya transaksi yang lebih terjangkau, yang merupakan aspek penting bagi seniman atau kreator yang baru memulai perjalanan mereka di dunia *NFT*. Selanjutnya, *Marketplace* objkt.com akan dijadikan contoh utama, karena keunggulan biaya dan fungsionalitasnya yang menjadikannya pilihan yang sesuai bagi pemula.

Dengan memilih Tezos dan objkt.com sebagai studi kasus, video ini bertujuan untuk memberikan Penonton perspektif yang jelas dan aplikatif tentang bagaimana memulai karir sebagai Seniman *NFT*, serta memastikan bahwa mereka memiliki pengetahuan dasar dan alat yang tepat untuk memulai perjalanan mereka di dunia digital yang menjanjikan ini.

c. Penutup (Closing)

Penutup dalam *Video Explainer* ini memegang peran krusial sebagai momen penegasan dan simpulan dari semua poin penting yang telah diuraikan sebelumnya dalam bagian isi. Di bagian penutup, penulis akan mengikat semua informasi yang disampaikan dengan memberikan rangkuman yang jelas dan padat, memastikan bahwa pesan utama dan pelajaran yang dapat diambil terkomunikasi dengan efektif.

Ini bukan sekadar akhir dari presentasi, tetapi merupakan kesempatan untuk meninggalkan kesan yang berdampak pada Penonton. Penulis akan menegaskan kembali mengapa pengetahuan tentang *NFT*, *Blockchain*, mata uang kripto, dan fungsi *Marketplace* sangat penting dalam konteks saat ini, dan bagaimana Penonton dapat menggunakan informasi ini sebagai langkah awal dalam merintis atau meningkatkan karir mereka sebagai seniman digital atau kolektor di dunia *NFT*.

Selain itu, penutup ini juga akan menyediakan arahan bagi Penonton yang mungkin ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang topik yang telah dibahas atau mengambil tindakan konkret berdasarkan apa yang telah mereka pelajari. Ini mungkin termasuk ajakan untuk berpartisipasi dalam komunitas *NFT* yang lebih besar, saran untuk mengakses sumber daya tambahan, atau petunjuk untuk terus belajar dan berkembang dalam industri *NFT* yang dinamis.

Melalui penutup yang dirancang dengan baik bertujuan untuk tidak hanya menutup diskusi, tetapi juga untuk memberikan motivasi dan inspirasi bagi Penonton untuk mengambil langkah selanjutnya dalam petualangan *NFT* mereka dengan keyakinan dan pengetahuan yang lebih kuat.

5.4 Konsep Visual

5.4.1 *Storyboard*

Dalam menyusun *Storyboard* untuk *Video Explainer* berbasis animasi dengan judul "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula", penulis mempertimbangkan berbagai aspek untuk memaksimalkan efektivitas konten dalam durasi yang telah ditetapkan yaitu kurang lebih 5 menit. Dalam rentang waktu tersebut, kita akan merancang alur cerita yang tidak hanya menarik dan dinamis tetapi juga mudah diikuti, memastikan bahwa setiap detik digunakan dengan bijak untuk menyampaikan informasi penting.


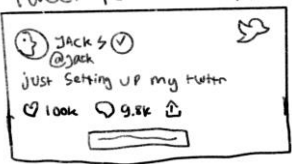


5.4.1.1 *Storyboard* akan dibagi menjadi beberapa bagian utama:

- a. Pendahuluan (kurang lebih 30 detik):
Di sini kita akan menetapkan konteks dan membangkitkan rasa ingin tahu Penonton dengan pengenalan singkat mengenai apa itu *NFT* dan mengapa topik ini relevan bagi seniman pemula.
- b. Konsep *NFT* dan *Blockchain* (kurang lebih 1 menit):
Penjelasan singkat dan padat tentang *NFT* dan teknologi *Blockchain* yang mendukungnya, menggunakan visual yang menarik dan analogi yang mudah dimengerti.
- c. Pembuatan dan Manajemen *NFT* (kurang lebih 1 menit 30 detik):
Bagian ini akan menjelaskan bagaimana seniman dapat menciptakan *NFT* mereka sendiri, termasuk memilih *Platform* yang tepat, dan tips pengelolaan portofolio *NFT*.
- d. *Marketplace* dan Transaksi (kurang lebih 1 menit):
Penjelasan tentang *Marketplace* seperti *objkt.com* dan proses transaksi menggunakan Tezos, dengan demo visual yang sederhana untuk memudahkan pemahaman.
- e. Promosi dan Penjualan (kurang lebih 30 detik):
Tips dan strategi promosi yang efektif untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan *NFT*.
- f. Penutup dan Call to Action (kurang lebih 30 detik):
Rangkuman singkat dan ajakan untuk memulai perjalanan *NFT* dengan menggunakan informasi yang telah diberikan.

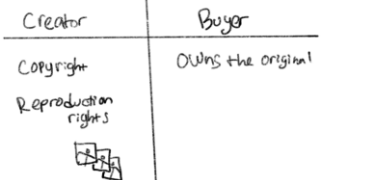
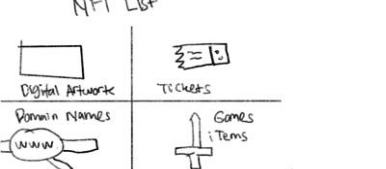

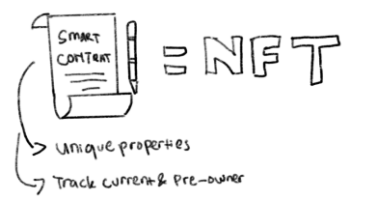
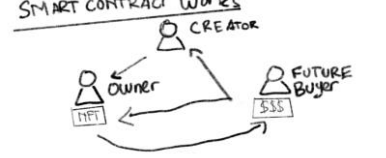
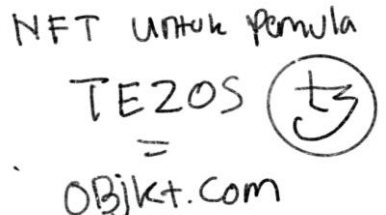
Setiap segmen akan dirancang dengan animasi yang menarik dan narasi yang jelas, menghindari kelebihan informasi yang bisa mengaburkan pesan utama. Visual akan dipilih dan dirancang dengan cermat untuk memperkuat penjelasan, dan transisi antar bagian akan dibuat sehalus mungkin untuk menjaga keterlibatan Penonton.

Penekanan utama dalam penyusunan *Storyboard* adalah pada klaritas pesan dan kelancaran alur cerita, dengan memastikan bahwa tiap bagian memiliki keterkaitan logis dengan bagian lainnya, membentuk sebuah cerita yang koheren dari awal hingga akhir. Melalui perencanaan yang matang dan eksekusi yang tepat, *Video Explainer* ini diharapkan akan menjadi sebuah sumber daya yang berharga bagi seniman pemula yang ingin memasuki dunia *NFT*.

Tabel 5.1 Storyboard

STORYBOARD			
1		00:00:00 – 00:00:10	Menjelaskan boomingnya <i>NFT</i> dengan hadirnya <i>NFT</i> Artist Bernama Beeple yang mengkolasekan ratusan karyanya dan di lelang pada website balai lelang Christie's dan terjual dengan harga 69 juta Dollar.
2		00:00:10 – 00:00:20	Postingan Screenshot Tweet pertama dari Pendiri Twitter Jack Dorsey yang terjual dengan harga 2.9 Juta Dollar.
3		00:00:20 – 00:00:30	Karya seni <i>NFT</i> yang di upload pada <i>Marketplace</i> objkt.com, 53 Never Forgotten adalah tribute untuk KRI yang tenggelam pada tahun lalu, hasil pada penjualan <i>NFT</i> akan donasikan kepada keluarga korban.
4		00:00:30 – 00:00:33	Thumbnail untuk Pembahasan <i>NFT</i>

5		00:00:33 – 00:00:40	Penjelasan <i>NFT</i> adalah <i>Non-Fungible Token</i> atau barang yang tidak bisa ditukar memiliki nilai yang tidak sama, contoh pada gambar adalah karya 1 dan karya 2 memiliki nilai yang berbeda dan tidak bisa menjadi alat tukar.
6		00:00:40 – 00:00:45	Penjelasan <i>Fungible Token</i> , adalah barang yang bisa ditukar dan memiliki nilai yang sama, seperti contoh, 1 Dollar tetaplah 1 Dollar, maupun 1 bitcoin tetaplah 1 Bitcoin
7		00:00:45 – 00:00:50	Penjelasan mengenai <i>Blockchain</i> , <i>Blockchain</i> bisa di ibaratkan seperti mutasi rekening pada atm atau transaksi history yang dilakukan pada penjual maupun pembeli.
8		00:00:50 – 00:01:00	Gambaran orang yang masih bingung terhadap pemilik asli <i>NFT</i> jika tidak memiliki <i>Blockchain</i> .
9		00:01:00 – 00:01:10	Pada karya <i>NFT</i> tidak hanya untuk langsung mint/upload dan selesai, pada karya <i>NFT</i> terdapat atribut atau kode detail yang memiliki fingerprint, kode unik, dan <i>Token</i> symbol, yang digunakan untuk melabeli karya <i>NFT</i> tersebut.
10		00:01:10 – 00:01:20	Proses <i>Blockchain</i> kurang lebih seperti Mutasi rekening.
11		00:01:20 – 00:01:25	Penjelasan mengenai gambar <i>NFT</i> yang bisa di download secara gratis dan bebas di internet bukan berarti pemilik yang asli, dengan adanya <i>Blockchain</i> , karya <i>NFT</i> memiliki nama pemilik yang asli dan permanen.

12		00:01:25 – 00:01:30	Copyrights Creator yang bisa membuat maupun merubah karya awal menjadi karya baru tanpa adanya pertentangan pada Buyer.
13		00:01:30 – 00:01:35	Barang-barang yang bisa di <i>NFT</i> kan tidak hanya karya Digital, tetapi ada juga tiket, domain website, maupun item dalam games.
14		00:01:35 – 00:01:40	Ciri khas <i>NFT</i> adalah unik atau terbatas dan memiliki Track ownership pada <i>Blockchain</i> tersebut.
15		00:01:40 – 00:01:45	<i>Smart Contract</i> atau bisa disebut sebagai kontrak pintar adalah teknologi yang menciptakan <i>NFT</i> dapat menjadi jual beli yang mudah dan tidak perlu adanya pihak ke 3 untuk melakukan transaksi, mulai dari property yang unik dan bisa melacak owner yang sekarang maupun yang lama.
16		00:01:45 – 00:01:55	<p>Cara kerja <i>Smart Contract</i></p> <p>Creator menjual <i>NFT</i> nya kepada Pembeli 1/Owner di primary sale.</p> <p>Owner menjual Kembali karya dari Creator ke Future Buyer pada penjualan secondary sale.</p> <p>Creator akan tetap mendapatkan Royalty pada penjualan Secondary sale tersebut secara otomatis dengan royalty yang sudah ditentukan oleh Creator.</p>
17		00:01:55 – 00:02:00	<i>NFT</i> yang disarankan untuk pemula adalah Marketplace Objkt.com, dengan mata Uang Tezos karena ramah biaya.

18		00:02:00 – 00:02:05	Keunggulan pada Tezos <i>NFT</i> adalah murah, Komunitas yang kuat di social media, dan bisa mengembangkan portfolio yang lebih produktif.
19		00:02:05 – 00:02:30	Pada <i>NFT</i> Tezos, harus diperlukan sebuah Dompot kripto digital, Kukai wallet sangat direkomendasikan karena bisa digunakan pada PC maupun smartphone.
20	MAKING NFT Wallet Part	00:02:30 – 00:03:00	Berikut adalah tutorial singkat cara membuat wallet kripto dengan kukai wallet.
21	Create Profile OF NFT by Sync.	00:03:00 – 00:03:30	Berikut adalah tutorial singkat cara membuat profil creator pada <i>Marketplace</i> Objkt.com dari awal hingga selesai.
22	MINT/upload NFT artwork	00:03:30 – 00:04:00	Berikut adalah tutorial singkat cara mint/upload sebuah karya digital pada <i>Marketplace</i> objkt.com dari awal hingga selesai.
23		00:04:00 – 00:04:20	Komunitas yang sering digunakan untuk media promosi karya <i>NFT</i> adalah Twitter dan bergabung pada Discord Server khusus <i>NFT</i> .
23	THANK YOU!	00:04:20 – 00:04:30	Penutup.

Tabel 5.1 Storyboard

(Sumber: Dokumen Pribadi)

5.4.2 Sketsa Karakter

Untuk sketsa karakter dalam *Video Explainer* berbasis animasi mengenai "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula," kita akan mendesain karakter pria yang akan bertindak sebagai narator sekaligus pemandu dalam seluruh video. Karakter ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga ia bisa menjadi perwakilan yang relatable bagi audiens, serta memiliki otoritas dan kehangatan dalam menyampaikan informasi yang kompleks.

Karakter ini akan berfungsi bukan hanya sebagai pembawa cerita tetapi juga sebagai titik identifikasi bagi Penonton, membantu mereka merasakan perjalanan pembelajaran sebagai sesuatu yang personal dan langsung relevan. Ia akan muncul di berbagai scene, membimbing Penonton melalui setiap langkah proses *NFT*, dari penjelasan dasar hingga strategi promosi dan penjualan.

Melalui pendekatan ini, karakter narator akan memainkan peran sentral dalam memastikan bahwa informasi disampaikan dengan cara yang menarik dan berkesan, sambil mempertahankan kredibilitas dan otoritas subjek. Desain karakter ini akan disesuaikan dengan gaya animasi dan tema visual secara keseluruhan, untuk menciptakan sebuah *Video Explainer* yang konsisten dan menarik secara visual.



Gambar 5. 2 Sketsa Karakter

(Sumber: Dokumen Pribadi)

5.4.3 Ilustrasi dan Animasi

Dalam memproduksi *Video Explainer* berbasis animasi yang berkaitan dengan "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula," kita akan mengintegrasikan ilustrasi vektor yang simpel namun menarik. Hasil data kuesioner yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa mayoritas audiens lebih menyukai estetika yang bersih dan desain yang minimalis. Oleh karena itu, strategi visual kita akan diarahkan untuk menciptakan ilustrasi yang sederhana tapi cukup berwarna dan mengundang minat, dengan fokus pada kualitas animasi dalam mengekspresikan emosi dan gerakan.

a. Karakteristik Vektor yang Sempel:

Desain karakter dan elemen visual lainnya akan menggunakan bentuk geometris dasar, garis bersih, dan detail yang tidak berlebihan untuk mendukung klaritas dan pengenalan karakter.

b. Animasi Ekspresi dan Gerakan:

Meski ilustrasi sederhana, animasi akan mencakup ekspresi wajah yang berubah-ubah dan gerakan tubuh yang alami untuk memberikan dinamika dan menghindari kesan kaku.

c. Interaktivitas:

Akan ada elemen interaktif seperti tombol, grafis yang bergerak saat dijelaskan, dan transisi dinamis yang memastikan Penonton tetap terlibat dan interaktif selama video berlangsung.

d. Konsistensi Visual:

Dengan desain yang kohesif, tiap ilustrasi akan sejalan dengan tema keseluruhan, sehingga menciptakan identitas yang kuat untuk *Video Explainer*.

e. Penggunaan Ruang dan Komposisi:

Ilustrasi dan animasi akan diatur dalam ruang yang cukup untuk bernapas, memastikan tidak ada kepadatan yang dapat mengganggu Penonton dari memahami pesan yang disampaikan.

f. Transisi Video

Transisi yang digunakan pada *Video Explainer* ini adalah transisi metode “swoosh transition” Dalam dunia animasi, "swoosh transition" merujuk pada jenis transisi yang mengandalkan gerakan cepat atau "swoosh" untuk berpindah dari satu adegan ke adegan lain. Ciri khas dari swoosh transition adalah penggunaan gerakan cepat dan fluid yang meniru suara "swoosh" atau "whoosh". Transisi ini sering digunakan untuk memberikan efek dinamis dan menghidupkan perpindahan antar adegan dalam video atau animasi.

Berangkat dari feedback yang diperoleh melalui kuesioner, video akan diupayakan untuk selalu segar dan menarik. Ilustrasi vektor yang dipilih akan mendukung kisah yang kita coba sampaikan dan memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dan mempertahankan tingkat konsentrasi Penonton dari awal hingga akhir video.



Gambar 5. 3 Konsep Ilustrasi

(Sumber: https://youtu.be/l61w_Wz3NjM)

5.4.4 Warna

Dalam konteks *Video Explainer* berbasis animasi yang mengedepankan Pedoman *NFT* untuk Seniman Pemula, pemilihan palet warna yang menggambarkan nuansa Savana yang lembut dan nyaman dipandang akan memberikan sentuhan yang unik dan menenangkan bagi Penonton. Warna-warna yang terinspirasi oleh Savana biasanya meliputi variasi tanah, hijau yang lembut, kuning gurun, dan biru langit yang tenang, yang semuanya menciptakan suasana hangat dan mengundang.

5.4.4.1 Aspek-Aspek Penting Dalam Pemilihan Warna:

a. Kenyamanan Visual:

Warna-warna lembut dari Savana akan menciptakan tampilan yang tidak melelahkan mata, sangat cocok untuk durasi tonton yang lebih lama.

b. Keseragaman Tema:

Penggunaan warna yang konsisten dan serasi antara adegan akan memperkuat identitas visual dan membuat alur cerita lebih mudah diikuti.

c. *PeNonjolan* Elemen Kunci:

Kombinasi warna yang cerah akan digunakan secara strategis untuk *meNonjolan* elemen penting dalam ilustrasi, seperti tokoh utama, infografis, atau poin-poin kunci dalam narasi.

d. Keseimbangan dan Kontras:

Meskipun warna dasar adalah lembut, akan ada keseimbangan dengan warna yang lebih cerah untuk memastikan ada kontras yang cukup bagi Penonton untuk membedakan antar elemen visual.

e. Psikologi Warna:

Setiap pilihan warna akan disesuaikan dengan psikologi di baliknya, misalnya menggunakan biru untuk menstimulasi kepercayaan dan kestabilan, atau hijau untuk keseimbangan dan pertumbuhan.

f. Kemudahan Aksesibilitas:

Pertimbangan juga akan diberikan untuk aksesibilitas, memastikan bahwa palet warna yang dipilih ramah bagi Penonton dengan berbagai tingkat kemampuan penglihatan.

Dengan menggunakan palet warna yang terinspirasi dari Savana, kita bertujuan untuk menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan, yang memfasilitasi keterlibatan Penonton dan membuat mereka merasa lebih dekat dengan alam sembari belajar tentang teknologi digital yang canggih seperti *NFT*. Warna yang menenangkan ini juga diharapkan dapat mempengaruhi emosi Penonton secara positif, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan berkesan.



Gambar 5. 4 Konsep Warna

(Sumber: <https://www.color-hex.com>)

5.4.5 Tipografi

Pemilihan tipografi adalah elemen penting dalam desain komunikasi visual, dan untuk perancangan *Video Explainer* yang berfokus pada "Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula," penggunaan font Roboto merupakan pilihan yang bijaksana. Font Roboto adalah contoh klasik dari jenis huruf sans-serif yang dirancang untuk keterbacaan tinggi dan sering digunakan untuk antarmuka pengguna digital dan materi informatif seperti *Video Explainer*.

5.4.5.1 Kelebihan Font Roboto untuk *Video Explainer*:

a. Keterbacaan:

Roboto dirancang dengan lebar dan bentuk huruf yang memudahkan mata untuk mengikuti setiap kata, ini membantu dalam memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh Penonton.

b. Kesan Profesional dan Modern:

Estetika font ini memberikan kesan yang kokoh dan profesional, yang menambah kredibilitas pada konten *Video Explainer* dan cocok dengan nuansa teknologi yang terkandung dalam topik *NFT*.

c. Fleksibilitas:

Roboto memiliki berbagai gaya dan berat, dari thin hingga bold, yang memungkinkan variasi dalam menekankan poin-poin penting atau untuk keperluan hierarki informasi.

d. Kemudahan Integrasi:

Sebagai font yang umum digunakan, Roboto sering sudah termasuk sebagai font bawaan dalam banyak software desain dan aplikasi penyunting video, sehingga memudahkan integrasi dalam proses produksi.

e. Harmonisasi Visual:

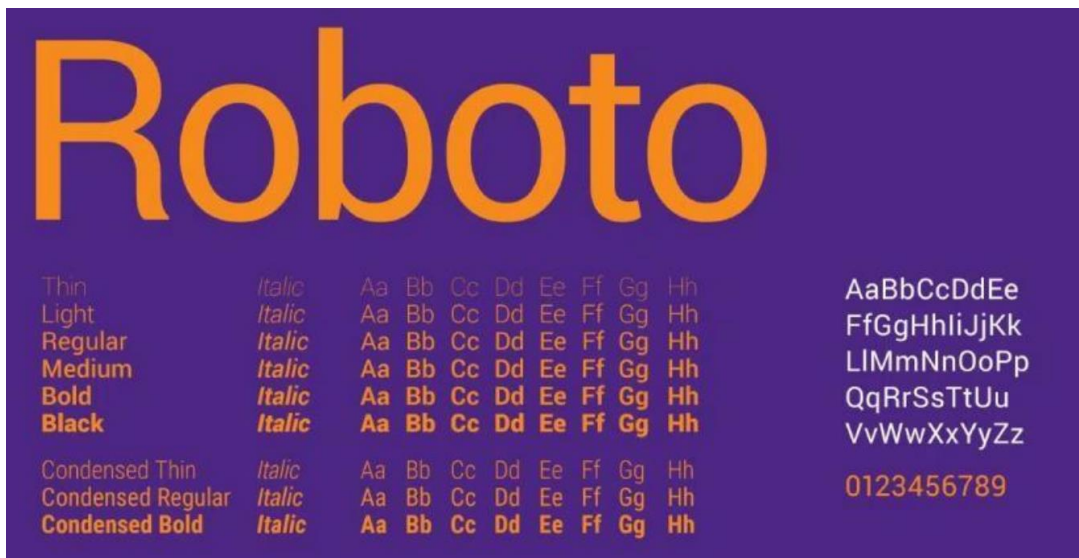
Desain yang bersih dari font Roboto akan melengkapi ilustrasi vektor yang simpel dan palet warna Savana yang telah dipilih, menciptakan kesatuan estetika yang menyenangkan secara visual.

f. Aksesibilitas:

Dengan garis yang jelas dan bukaan huruf yang luas, Roboto membantu memastikan bahwa teks dapat diakses oleh audiens dengan berbagai tingkat kemampuan penglihatan.

Dalam penggunaannya pada *Video Explainer*, font Roboto akan diatur sedemikian rupa untuk memastikan kontras yang baik terhadap latar belakang dan menghindari penumpukan teks yang berlebihan. Penggunaan bullet points, subheading, dan penekanan teks tertentu juga akan memanfaatkan beragam varian font Roboto untuk membantu Penonton dalam mengikuti alur dan poin penting yang disampaikan.

Secara keseluruhan, Roboto tidak hanya akan menambah nilai estetika tapi juga fungsi, dengan mendukung alur informasi dan pembelajaran yang disampaikan melalui *Video Explainer* ini.



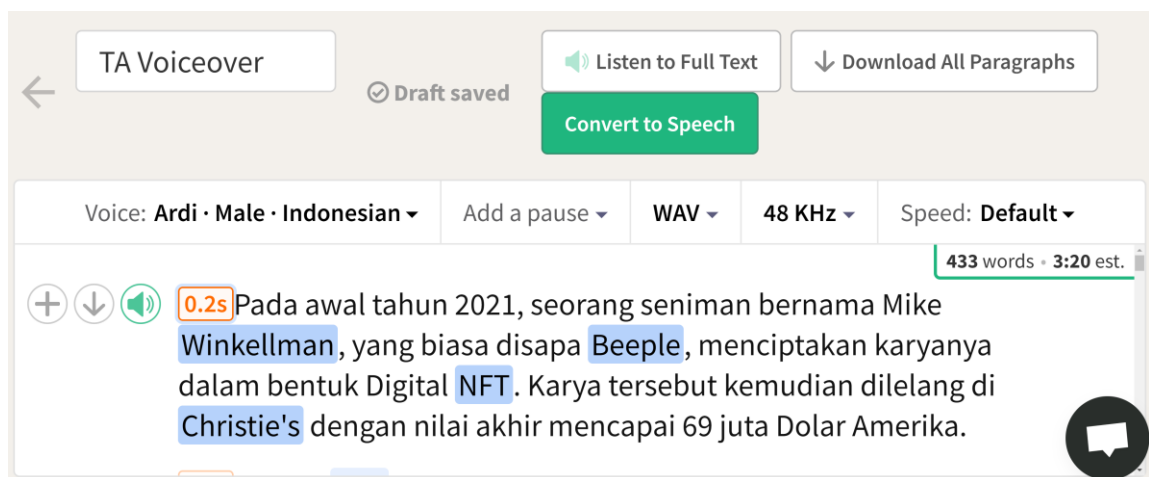
Gambar 5. 5 Konsep Tipografi

(Sumber: <https://garudeya.com/product/roboto>)

5.5 Konsep Audio

5.5.1 Voiceover

Pada perancangan ini, *Voiceover* yang digunakan pada *Video Explainer* adalah suara yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dari website Play.ht; ini memungkinkan penulis untuk membuat *Voiceover* Bahasa Indonesia yang baik dan terdengar natural saat menjelaskan *Video Explainer*. Suara yang digunakan adalah suara *Artificial Intelligence* dari robot yang bernama Ardi, berjenis kelamin laki-laki; penulis memilih Ardi karena memiliki suara yang spektakuler untuk sebuah *Voiceover*, dibandingkan suara yang lain yang tersedia pada website Play.ht. Intonasi yang pas dan tidak tergesa-gesa, serta pelafalan kata yang sempurna, membuat *Voiceover* pada *Video Explainer* ini menjadi lebih baik.



Gambar 5. 6 Voiceover menggunakan Artificial Intelligence

(Sumber: <https://play.ht/app>)

5.5.2 Sound Effects

Pada perancangan ini, *Sound Effects* yang digunakan pada *Video Explainer* adalah *Sound Effects* yang diunduh dari Youtube dan *Plugin Adobe Premiere Pro Mister Horse Premiere Composer*, daftar *Sound Effects* yang digunakan meliputi;

5.5.2.1 Youtube

Platform YouTube merupakan sumber yang berguna untuk pencarian efek suara untuk *Video Explainer*. Di YouTube, terdapat berbagai kanal dan video yang menawarkan koleksi efek suara gratis atau berbayar. Pengguna dapat menggunakan kata kunci spesifik untuk mencari efek suara, mendengarkan pratinjau, dan dalam beberapa kasus, mengunduhnya langsung dari deskripsi video atau melalui link yang disediakan. Penting untuk memperhatikan hak cipta dan lisensi yang terkait dengan penggunaan efek suara dari

YouTube. Berikut adalah *Sound Effect* yang digunakan penulis dalam membuat *Video Explainer* berbasis Animasi;

a. *Jazz Piano Intro*

Sebuah *intro* piano jazz untuk sebuah komposisi atau pertunjukan biasanya memiliki beberapa karakteristik khas yang membantu menetapkan suasana dan gaya lagu tersebut.

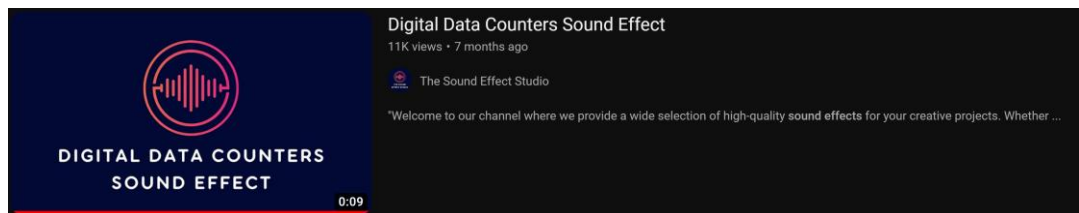


Gambar 5. 7 Binary Code Sound Effects

(Sumber: <https://youtu.be/6VNPmSuOhLM?si=d3kxYprfVrKO8ggQ>)

b. *Digital Data Counters*

Digital Data Counters atau Penghitung data digital biasanya tampil sebagai serangkaian angka digital yang berubah dengan cepat, sering digunakan dalam video untuk menunjukkan proses penghitungan atau pemrosesan data.

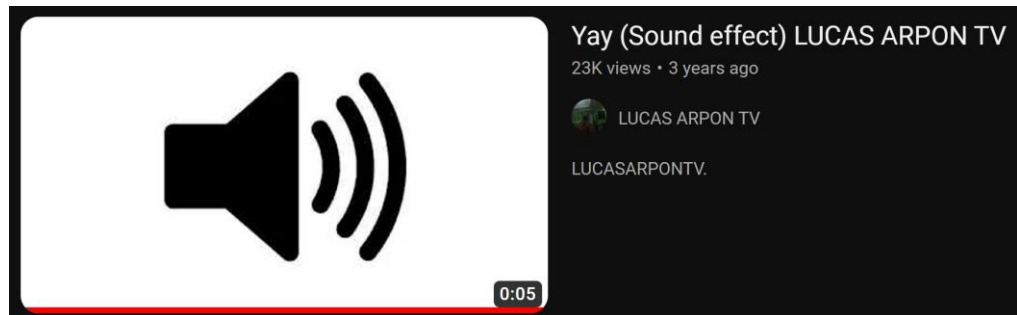


Gambar 5. 8 Digital Data Counters Sound Effects

(Sumber: <https://youtu.be/lvwamt5sIvw?si=-Icrf7yljdVGdWuJ>)

c. *Yay Sound Effects*

Efek suara "Yay" biasanya adalah suara sorakan dan teriakan gembira yang menunjukkan kebahagiaan atau kemenangan, sering digunakan dalam konteks yang merayakan kesuksesan atau pencapaian.

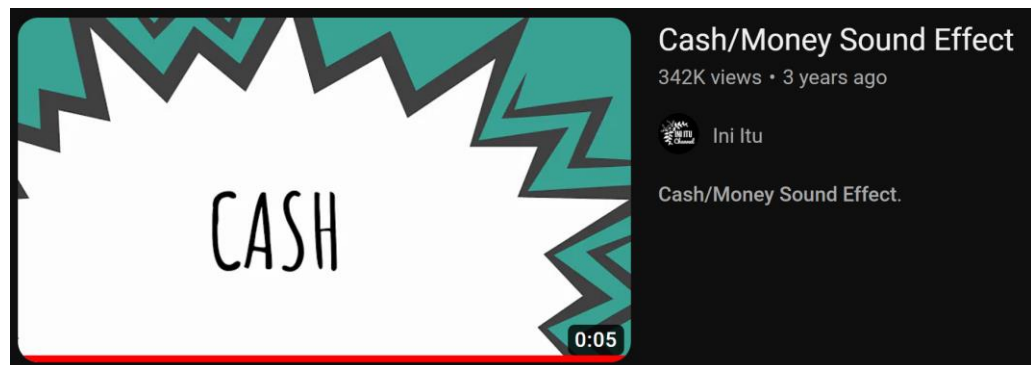


Gambar 5. 9 Yay Sound Effects

(Sumber: https://youtu.be/NB1GCI8uvyo?si=IIMqhGk7L_hcKDoI)

d. *Cash Money*

Efek suara *Cash Money* biasanya mencakup suara menghitung uang kertas, suara koin berdenting, atau suara mesin kasir, yang digunakan untuk menandakan transaksi keuangan atau kekayaan dalam *Video Explainer*.

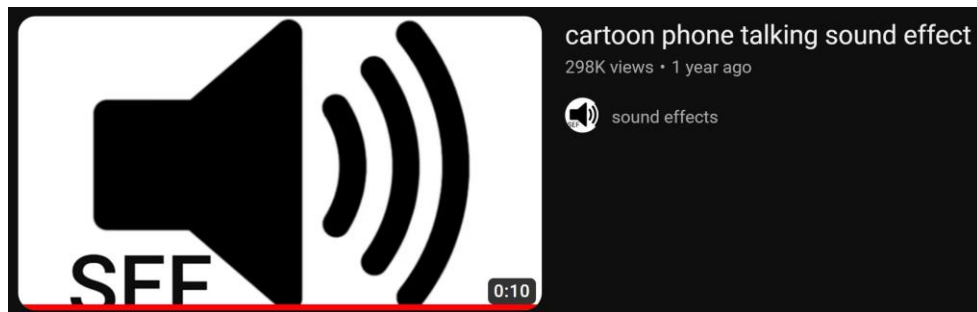


Gambar 5. 10 Cash Money Sound Effect

(Sumber: https://youtu.be/QVPRjBRc_zw?si=KaT6VEgm_qHDnP3y)

e. *Cartoon Phone Talking*

Efek suara "*Cartoon Phone Talking*" untuk *Video Explainer* biasanya adalah suara yang terdengar lucu atau berlebihan yang menirukan percakapan telepon, sering kali dengan nada tinggi atau suara yang diubah untuk memberi efek kartun atau komedi.

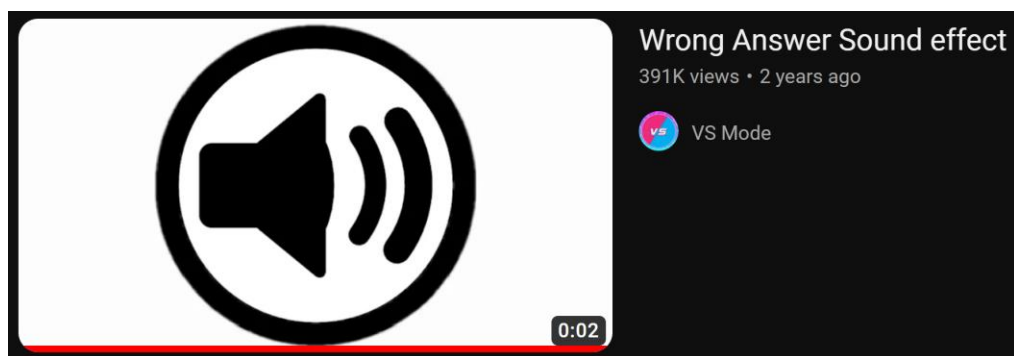


Gambar 5. 11 *Cartoon Phone Talking Sound Effect*

(Sumber: <https://youtu.be/17RTmD-dSOA?si=T68OVdP0DUzCoMHs>)

f. *Wrong Answer Sound Effect*

Efek suara "*wrong answer*" biasanya adalah suara buzzer atau suara '*beep*' yang tajam dan singkat, digunakan untuk menunjukkan jawaban atau pilihan yang salah dalam *Video Explainer*.

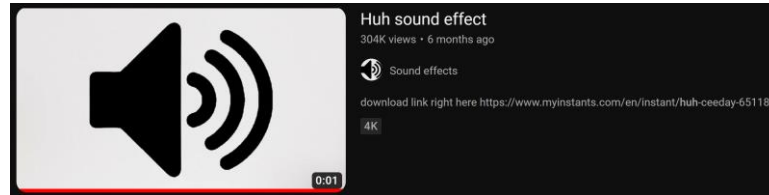


Gambar 5. 12 *Wrong Answer Sound Effect*

(Sumber: <https://youtu.be/4GSXyo3euR4?si=tfXInKGFK9zWuLoa>)

g. *Huh Sound Effect*

Efek suara "huh" biasanya merupakan suara singkat yang mengekspresikan kebingungan atau ketidakpastian, sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menandakan momen ketidakjelasan atau pertanyaan.

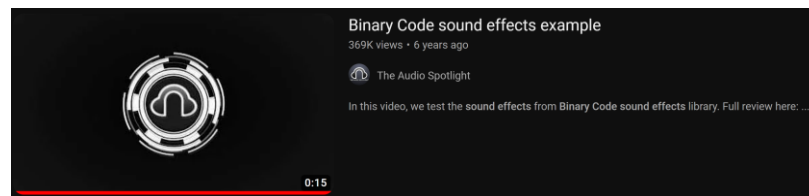


Gambar 5. 13 Huh Sound Effect

(Sumber: https://youtu.be/j5BXUF_4PP0?si=lwiJ1y-X4Xa2ehTd)

h. *Binary Code*

Suara Kode Biner untuk efek suara dalam *Video Explainer* sering digunakan untuk menciptakan suasana teknologi, komputer, atau dunia digital.

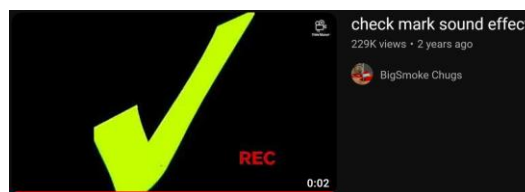


Gambar 5. 14 Binary Code Sound Effects

(Sumber: <https://youtu.be/jqZWvwq25y0?si=-ZDMGF6X-lrmEeKW>)

i. *Checkmark Sound Effect*

Efek suara "checkmark" seringkali adalah suara klik atau ping yang jernih dan singkat, digunakan untuk menandakan penerimaan, persetujuan, atau penyelesaian tugas dalam *Video Explainer*.

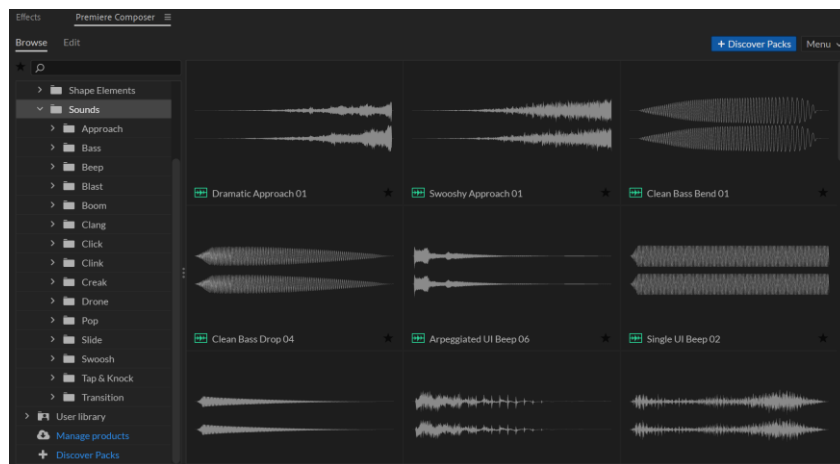


Gambar 5. 15 Checkmark Sound Effect

(Sumber: <https://youtu.be/3YDyvWUU-PA?si=xXxyrtyGeUYZCyDd>)

5.5.2.2 Mister Horse Premiere Composer

Mister Horse Premiere Composer adalah sebuah plugin untuk Adobe Premiere Pro yang menyediakan koleksi besar efek suara dan grafis animasi untuk digunakan dalam produksi video, termasuk *Video Explainer*. Plugin ini memudahkan pengguna untuk menelusuri, mempratinjau, dan menerapkan efek suara secara langsung dalam timeline editing mereka, mempercepat proses produksi dan meningkatkan kualitas audio visual dari video yang dihasilkan.



Gambar 5. 16 Mister Horse Premiere Composer

(Sumber: Data Pribadi)

Berikut adalah *Sound Effect* yang digunakan penulis dalam membuat *Video Explainer* berbasis Animasi;

a. *Arpegguated UI Beep 06*

Efek suara "*Arpeggiated UI Beep*" biasanya merupakan serangkaian nada elektronik yang dimainkan dalam pola arpeggio (nada-nada yang dimainkan secara berurutan, bukan bersamaan), sering digunakan untuk menandakan interaksi dengan antarmuka pengguna atau teknologi dalam *Video Explainer*.

b. *Sci-fi Energy Gun Blast 07*

Efek suara "*Sci-fi Energy Gun Blast*" umumnya merupakan suara yang menggambarkan tembakan senjata energi dalam setting fiksi ilmiah, biasanya dengan suara tajam, futuristik, dan elektronik yang menyerupai laser atau ledakan energi. Efek ini sering digunakan dalam *Video Explainer* yang bertema sains atau teknologi futuristik.

c. *Hard Slide 01*

Efek suara "*Hard Slide*" umumnya merupakan suara geseran atau sliding yang tajam dan berat, sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menunjukkan gerakan cepat atau transisi dinamis, seperti objek yang berpindah posisi dengan cepat atau panel yang bergeser di layar.

d. *Sci-fi Teleport Blast 02*

Efek suara "*Sci-fi Teleport Blast*" biasanya menggambarkan suara yang terdengar saat teleportasi dalam konteks fiksi ilmiah, sering kali dengan suara elektronik yang meliputi unsur-unsur seperti ledakan ringan, suara warping, atau frekuensi tinggi yang mengindikasikan perpindahan instan dari satu lokasi ke lokasi lain. Efek ini sering digunakan dalam *Video Explainer* yang bertema teknologi futuristik atau sains fiksi.

e. *Elastic Soft Rubber Creak 01*

Efek suara "*Elastic Soft Rubber Creak*" biasanya adalah suara yang meniru gesekan atau regangan karet elastis yang lembut, menghasilkan suara creaking atau squeaking. Efek ini sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menggambarkan objek yang fleksibel dan elastis, seperti karet gelang, balon, atau benda lain yang diregangkan atau dimanipulasi.

f. *Swoosh 01*

Efek suara "*swoosh*" adalah suara cepat dan halus yang menyerupai udara atau objek yang bergerak dengan cepat melalui ruang. Ini sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menandakan gerakan cepat, transisi dinamis, atau untuk menambahkan penekanan pada animasi dan elemen grafis yang berpindah atau berubah dengan cepat.

g. *Soft Slide 02*

Efek suara "*soft slide*" umumnya merupakan suara halus dan ringan yang meniru gerakan meluncur atau geseran. Efek ini sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menggambarkan objek atau elemen grafis yang berpindah posisi dengan lembut dan tenang, menambahkan nuansa halus pada transisi atau pergerakan dalam video.

h. *Hollow Pop 06*

Efek suara "*Hollow Pop*" biasanya adalah suara ringan dan resonan yang menyerupai suara 'pop' yang terjadi dalam ruang kosong atau berongga. Efek ini sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menandakan momen seperti munculnya objek, ide, atau elemen visual baru, memberikan efek yang bersifat menarik perhatian namun tidak terlalu keras atau mengganggu.

i. *Mouse Click 01*

Efek suara "*Mouse Click*" adalah suara klik sederhana dan jelas yang meniru suara tombol mouse komputer saat ditekan. Efek ini sering digunakan dalam *Video Explainer* untuk menunjukkan aksi seleksi atau aktivasi, sering kali dalam konteks interaksi dengan antarmuka komputer atau digital.

5.6 Konsep Media

5.6.1 Media Utama

Pada perancangan ini media utama berfokus pada *Video Explainer* yang diterbitkan secara online pada *Platform* YouTube agar mempermudah dalam mengakses Video yang akan ditonton, dengan disertai publikasi melalui beberapa *Platform* sosial media. Perancangan *Video Explainer Video* ini memfokuskan pada pedoman *Non-Fungible Token* untuk Seniman Indonesia, mulai dari manfaat dan wajib mengetahui dunia *NonFungible Token*. Melalui muatan bahasan pada *Video Explainer* berbasis animasi “Pedoman *NFT* bagi Seniman Pemula” ini memiliki berbagai muatan yang akan dijadikan media utama yakni sebagai berikut;

- a. Perancangan *Video Explainer* berbasis animasi akan di unggah pada *Platform* YouTube, supaya target audiens bisa mengakses video tersebut dengan mudah.
- b. Perancangan *Video Explainer* berbasis animasi berdurasi 5 menit sesuai hasil data kuesioner yang telah disebarakan kepada target audiens.
- c. Perancangan *Video Explainer* berbasis animasi dibuat dengan ukuran 1920x1080 dengan kualitas Full HD 1080p.

5.6.2 Media Pendukung

Perancangan Video Animasi Explainer ini tidak hanya terfokus pada pembuatan video itu sendiri, tetapi juga melibatkan penggunaan media pendukung untuk keperluan promosi. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa video tersebut dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan. Media pendukung ini dapat berupa berbagai bentuk, seperti poster digital, grafis media sosial, dan materi cetak, yang semuanya dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan kesadaran tentang video. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan visibilitas video, tetapi juga memperkuat identitas visual dan pesan kunci yang ingin disampaikan. Dengan cara ini, perancangan media pendukung berperan penting dalam strategi promosi keseluruhan, membantu untuk mencapai tujuan komunikasi dan pemasaran dari Video Animasi Explainer tersebut.